

BAB III Analisis Suasana Atraktif Dan Rekreatif

3.1. Pengantar

Shopping centre sebagai tempat kegiatan perbelanjaan yang merupakan salah satu mata rantai dari kegiatan ekonomi. Selain berfungsi sebagai tempat kegiatan perbelanjaan shopping centre juga merupakan tempat kegiatan yang tidak terlepas sebagai tempat rekreasi. Sebagai salah satu sarana yang dapat dijadikan tempat rekreasi maka tuntutan kenyamanan dan suasana atraktif dan rekreatif menjadi salah satu faktor yang harus dipertimbangkan agar pengunjung tidak cepat merasa bosan dalam melakukan kegiatan di dalamnya. Maka untuk mencegah hal tersebut perlu adanya variasi suasana maupun kegiatan.

Variasi suasana menurut kinematika gerak dapat dilakukan dengan gerakan berjalan-jalan, berhenti sejenak, berhenti lama, istirahat dan menikmati view sekeliling. Variasi suasana ini dapat diciptakan dengan menyediakan fasilitas antara lain :

- 1 Menyediakan ruang terbuka (Plaza) yang dilengkapi dengan tempat duduk untuk menghilangkan rasa bosan, jenuh dan letih akibat melakukan kegiatan perbelanjaan yang panjang.
- 2 Pengelolaan jalur sirkulasi, bermain dengan ketinggian lantai, penyempitan dan pelebaran koridor. Permainan ketinggian palfon, bentuk dan warna.

Sedangkan variasi kegiatan yang dapat diciptakan dengan mempertimbangkan kegiatan yang berhenti lama, istirahat dan menikmati view sekeliling, dengan menyediakan fasilitas berupa :

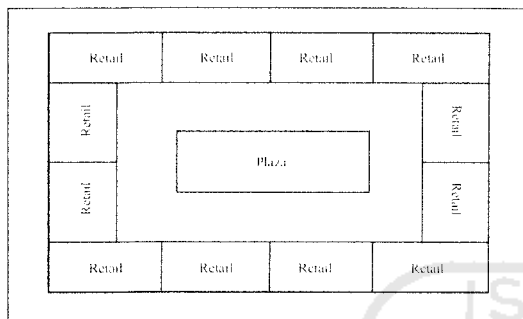
- a. Cafetaria
- b. Tempat duduk atau bersantai sejenak.
- c. Tempat promosi barang.
- d. Tempat bermain anak.
- e. Dan lain sebagainya.

Sedangkan ruang shopping centre yang mencerminkan suasana atrakti dan rekreatif adalah ruang-ruang dinamis yang memberikan kebebasan dalam melakukan pergerakan, kegiatan yang santai dan tidak membosankan dengan adanya suatu variasi. Suasana tersebut diatas dapat diciptakan melalui :

- a. Pengolahan bentuk dengan cara mengkomposisikannya.
- b. Skala ruang.
- c. Sirkulasi ruang.
- d. Warna ruang.

3.2. Bentuk

Bentuk segi empat memberikan kesan kesederhanaan dan monoton. Untuk menciptakan suasana rekreatif sehingga pengunjung dapat leluasa dalam melakukan pergerakan maka bentuk segiempat disusun dengan cara mengkomposisikannya dengan adanya suatu penambahan ataupun pengurangan bentuk, sehingga dapat tercipta suatu bentuk ruang yang dinamis dan tidak menimbulkan kesan ruang yang monoton dan membosankan.



Tabel III.1. kondisi eksisting bentuk ruang

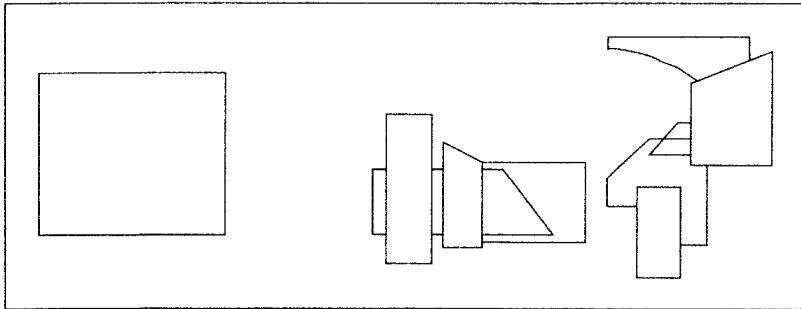
Sumber : Pengamatan

Suatu bentuk yang diciptakan akan memperlihatkan sisi-sisi permukaannya, dan permukaan akan mempengaruhi penampilan bangunan. Pada tata ruang bentuk dapat memberikan suatu kesan dan bentuk dasar dapat memberikan kesan statis, bergerak, aktif. Bentuk dapat diciptakan melalui suatu komposisi bentuk dasar (segitiga, segiempat, lingkaran) atau suatu bentuk komposit dengan penggabungan, penambahan ataupun pengurangan dari bentuk dasar. Dalam penentuan komposisi bentuk dasar ruang pada shopping centre yang perlu menjadi pertimbangan adalah kemudahan dan keefisienan dalam penataan ruang dan perabotan yang berkaitan erat dengan pola sirkulasi di dalam ruang dan adanya pola struktur yang jelas, sehingga bentuk yang digunakan untuk mendasari ruang shopping centre yang mempunyai bentuk tata ruang supaya pengguna leluasa dalam bergerak adalah bentuk segiempat dengan pertimbangan :

1. Merupakan bentuk yang fleksibel ke arah horizontal maupun vertical.
2. efisien dalam penataan ruang dan penataan perabotnya sehingga tidak membuang ruangan dan perabotan dapat menempati sisi ruangan dengan baik.
3. Memudahkan dalam pengaturan hubungan antar ruang perbelanjaan.
4. pola sirkulasi yang efisien dan mudah.

Sedangkan untuk menciptakan ruang shopping centre dengan suasana atraktif dan rekreatif supaya pengguna dapat leluasa dalam melakukan pergerakan adalah dengan mengkomposisikan melalui perbedaan bentuk baik dari susunannya maupun ukurannya, karena komposisi tersebut

akan memberikan keragaman yang dapat mencegah kemonotonan dan kebosanan. Dengan demikian prinsip penyusunan komposisi yang dapat mencerminkan suasana rekreatif pada shopping centre adalah dengan menggunakan prinsip hirarki, karena prinsip tersebut mempunyai karakter bentuk yang berbeda dari ukuran dan penempatannya, sehingga diharapkan dengan perbedaan tersebut dapat dicapai bentuk atraktif yang sudah tentu tidak monoton.

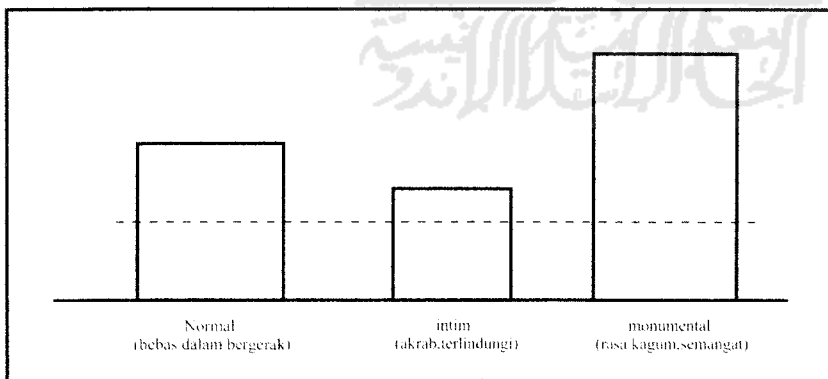


Tabel III.2. Komposisi Bentuk

Sumber : Analisis

3.3. Skala Ruang

Untuk dapat menentukan skala yang baik terlebih dahulu kita harus mengetahui fungsi dari bangunan tersebut. Skala dalam arsitektur adalah kesan yang ditimbulkan bangunan atau ruang mengenai ukuran besarnya. Skala merupakan suatu kualitas yang menghubungkan bangunan atau ruang dengan kemampuan manusia dalam memahami bangunan atau ruang. Dalam arsitektur dikenal dua macam skala, yaitu ; skala umum dan skala manusia (lihat table II.1 Bab II). Dari pengertian tersebut maka skala ruang pada shopping centre yang dapat membentuk suasana atraktif dan rekreatif adalah dengan menggunakan skala normal dan intim.



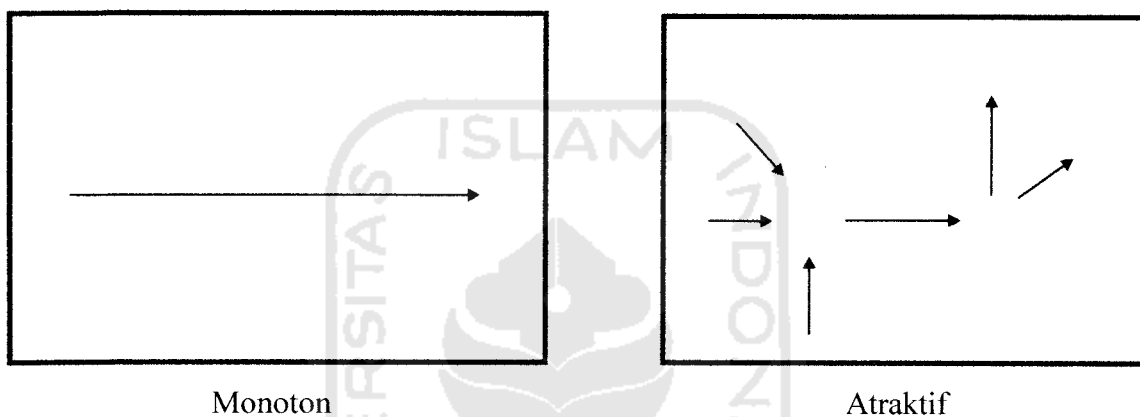
Tabel III.3. Pengaruh skala dalam suasana

Diagram skala ruang

No	Ruang	Sifat Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Skala ruang
A. Ruang Penerimaan				
1.	Hall/Lobby	Gembira	Pelayanan	Normal/Mntl
B. Pedagang grosir				
2.	Toko	Gembira	Transaksi	Normal
3.	Tempat sortir barang	Tenang	Kerja	Normal
4.	Tempat pengemasan	Tenang	Kerja	Normal
5.	Tempat simpan barang	Tenang	Kerja	Normal
C. Pedagang Eceran				
6.	kios	Gembira	Transaksi	Normal
7.	Tempat simpan barang	Tenang	Kerja	Normal
D. Ruang Pelayanan				
8.	Ruang area informasi	Formal	Mencari Info	Intim
E. Ruang Pengelola				
9.	Ruang tamu	Formal	Bertamu	Normal
10.	Ruang direksi	Formal	Kerja	Intim
11.	Ruang sekretaris	Formal	Kerja	Intim
12.	Ruang staff	Formal	Kerja	Intim
F. Ruang Permainan Anak				
13.	Ruang duduk	Gembira	Santai	Normal
14.	Ruang bermain	Gembira	Bermain	Normal
15.	Kafetaria	Gembira	Makan	Normal
16.	Ruang pengelola	Formal	Kerja	Intim
G. Ruang Pendukung				
17.	Ruang rapat	Formal	Rapat	Normal
18.	Lavatory	Tenang		Normal
19.	Gudang	Tenang		Normal
20.	Ruang genset	Tenang		Normal
21.	Ruang M.E dan A.H.U	Tenang		Normal
22.	Ruang pompa	Tenang		Normal

3.4. Sirkulasi

Shopping centre mempunyai berbagai kegiatan berupa kegiatan belanja, promosi dan tidak terlepas dari kegiatan rekreasi. Dalam melakukan kegiatan yang panjang sirkulasi yang monoton akan menimbulkan rasa bosan dan jenuh, karena sirkulasi yang lurus akan membuat orang merasa bosan atau enggan untuk menelusurinya, apabila seseorang tidak yakin akan adanya sesuatu yang benar-benar dibutuhkan di ujung perjalanan, sehingga perlu penciptaan sirkulasi yang rekreatif dan atraktif berupa variasi suasana seperti perubahan ketinggian lantai, perubahan bentuk ruang yang dihubungkan, dan perubahan bentuk ruang sirkulasi.



Tabel III.4. Sistem pergerakan
 Sumber : Concept sourcebook

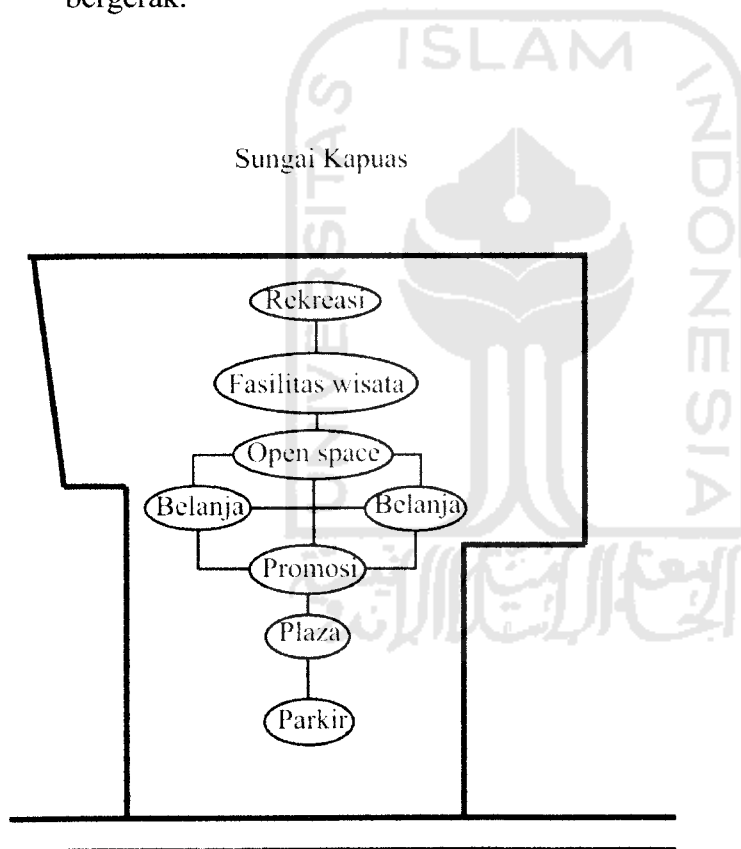
Ruang-ruang sirkulasi membentuk bagian yang tak dapat terpisahkan dari setiap organisasi bangunan dan memakan tempat di dalam ruang bangunan. Jika dilihat sebagai alat penghubung semata, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya yang seakan-akan membentuk ruang-ruang yang menampung gerak manusia pada waktu berkeliling berhenti sejenak, beristirahat atau menikmati pemandangan sepanjang jalur sirkulasi. Bentuk ruang sirkulasi terdiri dari :

No	Bentuk Ruang Sirkulasi	Karakter
1.	Tertutup	Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui bidang-bidang pintu masuk pada bidang dinding.
2.	Terbuka Satu Sisi	Memberikan kontinuitas visual atau ruang dengan ruang-ruang.
3.	Terbuka Dua Sisi	Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya

Tabel III.5. Diagram bentuk ruang sirkulasi
 Sumber : Arsitektur bentuk ruang dan susunannya

Oleh karena itu ada beberapa pertimbangan untuk menjadi dasar dari penentuan pola pergerakan yang terjadi di dalam shopping centre guna untuk memperoleh kenyamanan dan keleluasaan pengunjung, yaitu:

1. Pola sirkulasi yang dapat mendukung kenyamanan pergerakan pengunjung dan dapat melakukan keleluasaan dalam setiap kegiatan yang ada pada shopping centre.
2. Penyediaan ruang sirkulasi yang cukup dan adanya pola bentuk perpindahan yang jelas.
3. Agar pengunjung tidak kehilan arah dalam melakukan kegiatan maka diberikan alternative ruang sirkulasi yang dapat mengarahkan pengunjung kemana akan bergerak.



Tabel III.6. Pola sirkulasi

Sumber : Analisis

3.5. Warna Ruang

Penggunaan warna ruang pada pusat perbelanjaan tidak sesuai dengan fungsi ruang dan fungsi kegiatan. Dalam menentukan komposisi warna pada suatu bangunan terlebih dahulu harus diketahui fungsi bangunan itu sendiri, fungsi ruang dan kegiatan, sehingga dengan mengetahui hal tersebut dapat diciptakan suasana yang diharapkan. Warna dalam arsitektur digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek, memberikan aksent pada bentuk dan bahannya. Warna dalam kaitannya dengan suatu desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek disamping bahan, bentuk, tekstur, dan garis. Warna dapat menimbulkan kesan suatu ruangan dan mempunyai efek psikologis.

Sistem yang umumnya digunakan dalam menyusun warna adalah teori: (Rustam Hakim, 1993).

1. Teori Prang Colour System

Secara Psikologis warna dibagi :

- a. Hue : mengenai panas dinginnya warna yang dibagi dalam 5 kelas, yaitu : primary, secondary, intermediate/perantara, tertiary, dan quaternary.
- b. Value : Mengenai gelap terangnya warna.
- c. Intensity : Mengenai cerah dan redupnya warna.

2. Teori Munsell System

Secara psikologis satu warna ditentukan tiga komponen, yaitu

- a. Hue : menyatakan kualitas warna atau intensitas panjang gelombang.
- b. Value : Kesan kemudahan warna.
- c. Chroma : penyimpangan terhadap warna putih atau kejenuhan warna.

Panas dinginnya warna:

1. Merah dan jingga adalah warna-warna yang paling panas dari segala warna.
2. Biru dan ungu adalah warna-warna yang paling dingin.
3. Hijau adalah diantara panas dan dingin.

Pengaruh dari berbagai Hue :

Warna panas memberikan rasa gembira dan menggugah hati, dari pada warna dingin yang memberikan rasa kalem dan tenang. Terlalu banyak warna panas akan sangat merangsang dan menjepit, warna dingin akan kelihatan seperti menjauh dan objek nampak kecil.

Dalam kaitannya dengan warna ruang pada shopping centre yang dapat menimbulkan suasana atraktif dan rekreatif maka untuk memperoleh komposisi warna ruang yang diharapkan dapat menggunakan sifat warna sebagai berikut :

SIFAT WARNA	FUNGSI RUANG
- HANGAT	* Warna hangat lebih menyenangkan untuk area di mana manusia tidak diburu waktu (missal : area rekreasi).
- DINGIN	* Penggunaan warna dingin untuk area dimana dilakukan pekerjaan rutin

Tabel III.7. Penggunaan sifat warna sesuai fungsi ruang

Sumber : Unsur perancangan dalam arsitektur landscape

Berdasarkan sifat warna hangat dan dingin maka untuk mendukung suasana atraktif dan rekreatif , maka warna tersebut diuraikan lagi menurut sifat-sifatnya sebagai berikut :

NO	SIFAT WARNA	RUANG
1	Hangat : Putih Kuning Kuning hijau Hijau Abu-abu Merah Jingga Jingga kuning	Terang, cerah Bebas, ceria Tenang, menyenangkan Ramah Menenangkan Panas, melelahkan urat saraf Gembira Lincah, bergairah
2	Dingin : Hitam Biru Biru ungu Ungu Ungu merah Biru hitam (campuran) Coklat hitam (campuran)	Gelap, menakutkan Keras, dingin Sombong, suka menghayal Tinggi, ekstrim Tenang, peka Menekan Menolak, menghindar

Tabel III.8. Diagram sifat warna

Sumber : Pedoman umum merancang bangunan

Dengan berdasarkan pada table diatas maka warna yang digunakan untuk menciptakan suasana atraktif dan rekreatif adalah dengan menggunakan komposisi atau susunan warna yang bersifat hangat, karena warna tersebut mempunyai karakter lebih menyenangkan untuk area dimana manusia tidak diburu oleh waktu dan biasanya untuk area yang digunakan lebih bersifat rekreatif. Sedangkan untuk ruang yang membutuhkan konsentrasi dalam pekerjaan dengan menggunakan warna yang bersifat dingin. Penggunaan warna dapat dilakukan pada bidang dinding, lantai dan plafon.

Kesimpulan :

Penciptaan suasana atraktif dan rekreatif pada shopping centre supaya pengguna merasa nyaman adalah:

1. Bentuk ruang adalah segiempat dengan pengolahan masa melalui komposisi bentuk dengan prinsip hirarki yang dapat memcerminkan keanekaragaman sehingga dapat mencegah kebosanan dan suasana monoton.
2. Skala ruang menggunakan skala normal dan intim, penggunaan skala monumental diharapkan berdasarkan aktifitas dan kegiatan yang lebih beralasan.
3. Sirkulasi ruang dengan bentuk terbuka satu dan dua sisi.
4. Penggunaan warna didasarkan pada jenis dan konsentrasi kegiatan

